PC Games – Wissen, was gespielt wird

PROFI-GUIDE



WESTWOODS GEHEIMAKTEN

+++ ALLE EINHEITEN, FAHRZEUGE UND GEBÄUDE ENTHÜLLT +++
+++ TECH-TREES ENTSCHLÜSSELT +++ ANGRIFFSTAKTIKEN VERRATEN +++
+++ VERTEIDIGUNGS-STRATEGIEN AUFGEDECKT
+++ SPEZIALWAFFEN INSPIZIERT +++

VEREINIGTE STAATEN: VOM RANGER ZUR PARTIKEL-KANONE
VOLKSREPUBLIK CHINA: VOM ROTGARDISTEN ZUR ATOMRAKETE
GLOBALE BEFREIUNGSARMEE: VOM REBELLEN ZUR ANTHRAX-BOMBE







BILDGEWALTIG Command & Conquer Generals erscheint im Februar und könnte einschlagen wie eine Bombe.

COMMAND & CONQUER GENERALS

Im Jahr 1995 veröffentlichten die Westwood Studios **Command & Conquer** und lösten damit einen wahren Boom aus – das Genre der Echtzeit-Strategie war geboren. So könnte man jedenfalls meinen. In der Tat erschien bereits 1992 mit **Dune 2** ein in Echtzeit ablaufendes Strategiespiel, das auf dem Roman **Der Wüstenplanet** von Frank Herbert basierte und ebenfalls von Westwood entwickelt wurde. Der bis dato unter PC-Spielern noch unbekannte Entwickler Blizzard Entertainment zog 1994 mit **Warcraft** nach, doch obwohl beide Spiele Hunderttausende von Fans erreichten, blieben sie die einzigen Vertreter des noch frischen Genres. Dieser Zustand änderte sich schlagartig mit der Veröffentlichung von **Command & Conquer**, das durch seine spannende Geschichte, die mit realen Darstellern gefilmten Videosequenzen und die für damalige Verhältnisse sensationelle Grafik Spieler und Kritiker gleichermaßen begeisterte – von nun an waren Echtzeit-Strategiespiele massentauglich.

Da **Command & Conquer** quasi über Nacht zum Synonym für ein ganzes Genre geworden war, veröffentlichte Westwood in regelmäßigen Abständen weitere Folgen. Dabei ging man jedoch zunächst einen riesengroßen Schritt in der Zeit zurück. Anstatt an den Konflikt zwischen der GDI und der Bruderschaft von Nod anzuknüpfen, bekämpften sich Alliierte und Sowjets im 1996 erschienenen **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**. Auf diesen zwei Eckpfeilern ruht die Serie nun seit mittlerweile acht Jahren. **Alarmstufe Rot 2** und **Tiberian Sun** folgten ebenso wie zahlreiche Mission-CDs, doch mit der Zeit verflog der anfängliche Zauber der Serie. Die einzelnen Titel spielten sich zu ähnlich, boten zu wenige Innovationen und spätestens als 1998 **Starcraft** erschien, war klar, dass Blizzard die Thronfolge von Westwood angetreten hatte.

Im Februar 2003 erscheint **Command & Conquer Generals**, das sich am großen Konkurrenten **Warcraft 3** messen muss. Für die PC-Games-Redaktion Grund genug, sich für Sie ins raue Schlachtgetümmel des öffentlichen Beta-Tests zu stürzen. Das Ergebnis ist dieses 16 Seiten starke Booklet, in dem Sie alles Wissenswerte über den Jahresanfangs-Kracher erfahren.

Entwickler .... EA Pacific
Anbieter .... Electronic Arts
Termin 14.02.2003

United States of America

Pro & Contra

- ➕ Von Anfang an mit Radar ausgestattet
- ➕ Aufklärungs- und Kampfdronen-Upgrades für alle Fahrzeuge
- ➕ Lufthoheit durch Tarnkappen- und Aurora-Bomber
- ➕ Chinook-Hubschrauber setzen Soldaten direkt auf besetzten Gebäuden ab
- ➕ Möglichkeit, kurzzeitig die Sichtbereiche der Gegner aufzudecken
- ➖ Schwach gepanzerte Fahrzeuge
- ➖ Keine effektive Waffe gegen Infanterie
- ➖ Träger Einstieg mit schwachen Truppen
- ➖ Vergleichsweise schwache Spezialwaffe (Partikelkanone)
- ➖ Hoher Stromverbrauch der Gebäude

Durch die groß angelegten Angriffe der GBA auf den Plan gerufen, holt die USA nach jahrelanger Abstinenz auf internationalen Schlachtfeldern zum Gegenschlag aus.

Dass die Armee der Vereinigten Staaten ein wenig aus der Übung ist, wird dabei schnell deutlich. Weder China und schon gar nicht die GBA spielen sich in den ersten Minuten einer Mission derart träge wie Uncle Sam. Die ersten Fahrzeuge schlagen mit hohen Kosten zu Buche und sind weder sonderlich effektiv noch widerstandsfähig. Zwei signifikante Vorteile hat der US-Spieler gleich zu Beginn dennoch auf seiner Seite: Die Kommandozentrale der Vereinigten Staaten ist die einzige, die serienmäßig mit einem Radar ausgestattet ist; außerdem lassen es die Jeeps der USA als einzige Truppentransporter zu, dass die transportierten Einheiten aus dem Fahrzeug herausschießen können. Somit steht den Amerikanern mit der Kombination aus Jeep und eingeladenen Bazooka-Schützen eine ebenso schnelle wie schlagkräftige Einheit zur Verfügung.

Den größten Vorteil beziehen die USA aus ihrer modernen Aufklärungstechnik, die es ihnen als einziger Partei ermöglicht, zumindest kurzzeitig die Basen der Gegner vollständig aufzudecken. Außerdem lassen sich alle Fahrzeuge mit zwei Arten von Drohnen aufrüsten: entweder einer Aufklärungsdrohne, die den Sichtradius erhöht und getarnte feindliche Einheiten aufdeckt, oder einer Angriffsdrohne, die mit einem kleinen Automatikgewehr auf Feinde feuert und nach einem Scharmützel eigene Fahrzeuge repariert. Außerdem besitzen die Amerikaner die uneingeschränkte Lufthoheit. So schwingen sich Tarnkappenbomber in die Lüfte, die von Luftabwehrstationen erst entdeckt werden, wenn es meist schon zu spät ist. Wenn der Spieler auf US-Seite im weiteren Spielverlauf schließlich die vernichtenden Aurora-Bomber in den Kampf schickt, sollten die Gegner besser auf der Hut sein, um nicht plötzlich große Truppenteile zu verlieren.

Wer sich für die Amerikaner entscheidet, sollte trotz aller Vorteile in den Bereichen Aufklärung und Luftkampf stets vor Augen haben, dass er einen Großteil der Spielzeit in der Defensive verbringen wird, denn gerade chinesische Kampfverbände haben schon so manche US-Basis dem Erdboden gleichgemacht.



COLONEL, SIR! Colonel Burton ist die Spezialeinheit aufseiten der US-Amerikaner und platziert dank seiner guten Tarnung Zeit- oder Fernzünder an Gebäuden.



KLEINE HELFER Die Drohnen sind ein wichtiger Bestandteil der amerikanischen Kriegsführung, da sie die schwachen Truppenverbände unterstützen.

Bonuswaffen	Benötigter Rang
☆	1-Stern-General
☆☆☆	3-Sterne General
☆☆☆☆☆	5 Sterne General

Kommandozentrale – Bulldozer – Aufklärungsdrohne ☆ – Fallschirmjäger ☆☆☆

EINHEITEN

SPEZIALWAFFEN: Spionagesatellit – A-10-Luftschlag ☆☆☆ – Notreparatur ☆☆☆ – Benzinbombe ☆☆☆☆☆

Kaserne – Ranger – Raketen-Trooper – Kundschafter ☆☆☆ – Colonel Burton

EINHEITEN

UPGRADES: Blendgranaten – Gebäude besetzen

UPGRADES

Fusionsreaktor – Brennstäbe

EINHEITEN

Patriot-Batterie – Waffenfabrik – Crusader-Panzer – Panzerwagen – Paladin ☆ – Notarztwagen – Tomahawk

EINHEITEN

Nachschublager – Flugfeld – Raptor – Comanche – Tarnkappenbomber – Aurora-Bomber

EINHEITEN

Chinook – Strategiezentrum – UPGRADES: Fortgeschrittenes Training – Kompositpanzerung – Drohnenpanzerung – Strategie Bombardement – Strategie Stellung Halten – Strategie Zerstören

Abwurfzone – Gefangenenlager – Partikelkanone

SPEZIALWAFFEN: CIA

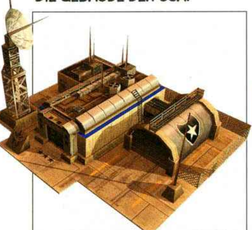
UPGRADES: Partikelstrahl

UNITED STATES OF AMERICA

Amerikanische Generäle setzen ganz auf Hightech- und Weltraum-Waffen und **sind dennoch alles andere als unverwundbar.**

Die United States of America sind die Hochtechnologie-Fraktion in **C&C Generals**. Sie verfügen dank Satellitentechnik von Beginn an über eine hervorragende Aufklärung und haben mit den vielfältigen und sehr variablen Flug-Einheiten auch die Lufthoheit über jedes Schlachtfeld. In einer puren Materialschlacht wird man gegen die USA den Kürzeren ziehen, mit Guerilla- oder Hinterhalt-Attacken jedoch sind die „Amis" ganz schön ins Schwitzen zu bringen. Dazu trägt auch die sehr spektakulär einsetzbare, aber wenig effektive Superwaffe bei: die Partikelkanone. Sie richtet bei weitem nicht den Schaden der chinesischen Atomrakete oder des Scud-Sturms der Globalen Befreiungsarmee an.

DIE GEBÄUDE DER USA:



Kommandozentrale | Hier steht der Kommandosessel jedes USA-Generals und von hier aus werden mithilfe der Bulldozer weitere Gebäude errichtet. Auch die Aufklärung durch den Spionagesatelliten, der jede volle Minute einen kurzen Blick in feindliches Gebiet ermöglicht, hat hier ihren Sitz.
Kosten: 2.000 | **Energieverbrauch:** Keiner

Fusionsreaktor | Das Hightech-Kraftwerk der USA hat zwar nur den halben Energieausstoß des chinesischen Atomreaktors, kann seine Leistung aber mittels eines Brennstab-Upgrades schnell um 100 % erhöhen.
Kosten: 800 | **Energieabgabe:** 5



Nachschublager | Das amerikanische Nachschublager wird von großen Chinook-Transport-Helikoptern angeflogen und mit den Ressourcen der Versorgungspunkte beliefert.
Kosten: 2.000 | **Energieverbrauch:** 1

Kaserne | Die Infanterie-Kaserne drillt alle Fußsoldaten. Mithilfe des Strategiezentrums sind spezielle Ausrüstungen wie Blendgranaten verfügbar. Pro Kaserne kann nur eine Einheit zur gleichen Zeit ausgebildet werden.
Kosten: 600 | **Energieverbrauch:** Keiner



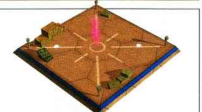
Waffenfabrik | Die Waffenfabrik baut alle US-Fahrzeuge. Ohne diese Produktionsstätte hat kein General eine Chance. Wie bei der Kaserne können bis zu neun Einheiten nacheinander in Auftrag gegeben werden.
Kosten: 2.000 | **Energieverbrauch:** 1



Flugfeld | Das US-Flugfeld ist vielseitiger als das der Chinesen. Vier Flugzeugtypen können hier produziert werden. Während für Jets nur vier Hangars zur Verfügung stehen, können beliebig viele Comanche-Hubschrauber produziert werden.
Kosten: 1.000 | **Energieverbrauch:** 1



Strategiezentrum | Die Ideenschmiede kann neben der Erfindung einiger Upgrades unterschiedliche Schlachtpläne anordnen, die das Verhalten oder die Effektivität der US-Truppen beeinflussen.
Kosten: 2.500 | **Energieverbrauch:** 2



Abwurfzone | In der Anschaffung und im Unterhalt sehr teuer, liefern Transportflugzeuge in der Abwurfzone alle zwei Minuten neue Geldeinheiten.
Kosten: 2.500 | **Energieverbrauch:** 4

Gefangenenlager | Mit der Errichtung des mit Stacheldraht umzäunten Gefängniskomplexes können die US-Amerikaner feindliche Truppen ausspionieren.
Kosten: 1.000 | **Energieverbrauch:** Keiner



Partikelkanone | Die Superwaffe der Amerikaner schickt via Satellit einen infernalisch umherwandernden Partikelstrahl in das Zielgebiet. Die Ladezeit beträgt vier Minuten.
Kosten: 5.000 | **Energieverbrauch:** 10



Patriot-Batterie | Die einzige Defensiv-Anlage der USA kann die Basis sowohl gegen Angriffe über Land als auch aus der Luft verteidigen. Die Koordinaten georteter Gegner werden an alle Patriot-Stellungen übermittelt.
Kosten: 1.000 | **Energieverbrauch:** 3

DIE EINHEITEN DER USA:



Ranger KOSTEN: 225
Der gemeine GI der USA hat wenig Feuerkraft und Verteidigungsmöglichkeiten. Er kann jedoch mit entsprechender Ausbildung feindliche Gebäude übernehmen.
Stärken: Infanterie-Einheiten
Schwächen: Leichte Fahrzeuge



Raketentrooper KOSTEN: 300
Mit seiner Schulter-Rakete kann der Fußsoldat sowohl Flugzeuge als auch Bodenfahrzeuge effektiv bekämpfen. Gegen Infanterie-Einheiten ist er relativ machtlos.
Stärken: Panzer und Flugzeuge
Schwächen: Infanterie-Einheiten



Kundschafter KOSTEN: 600
Diese Spezialeinheit können Sie erst im Rang eines Drei-Sterne-Generals erwerben. Der Scout ist so lange unsichtbar, bis er sein Scharfschützengewehr anlegt.
Stärken: Infanterie-Einheiten
Schwächen: Leichte Fahrzeuge & Scouts



Colonel Burton KOSTEN: 1.500
Er benutzt ein Schnellfeuergewehr. Er kann Felswände erklimmen, um Stellung zu beziehen, aber auch in Basen eindringen, um Sprengstoff zu deponieren.
Stärken: Infanterie-Einheiten & Gebäude
Schwächen: Scouts



Panzerwagen KOSTEN: 700
Der Einsatzwagen transportiert bis zu fünf Infanteristen, die aus Schießscharten feuern. Wie alle US-Fahrzeuge durch Maschinengewehr- oder Aufklärungs-Drohnen erweiterbar.
Stärken: Infanterie-Einheiten | **Schwächen:** Panzer

Notarztwagen KOSTEN: 600
Völlig unbewaffnet wagt sich der Notarztwagen mitten ins Schlachtfeld, um die eigenen Einheiten zu heilen oder kontaminiertes Gebiet zu säubern.
Stärken: Keine | **Schwächen:** Keine



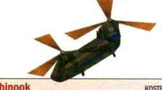
Crusader KOSTEN: 900
Der Standard-Panzer der Vereinigten Staaten. Crusader-Verbände sollten von Lufteinheiten oder Raketentruppen eskortiert werden.
Stärken: Fahrzeuge & Gebäude | **Schwächen:** Flugzeuge & Raketentruppen



Tomahawk KOSTEN: 1.200
Die Cruise-Missiles auf der Rampe sind eine hervorragende Waffe, um gegnerische Installation aus großer Entfernung anzugreifen. Im Nahkampf ist der Tomahawk aber völlig wehrlos.
Stärken: Abwehreinrichtungen | **Schwächen:** Panzer, Flugzeuge & leichte Fahrzeuge



Paladin KOSTEN: 1.100
Der amerikanische Hightech-Panzer ist zwar recht behäbig, aber seine Turmkanone hat schnelle Nachladezeiten und verfügt über ein Lasergeschütz.
Stärken: Panzer, Gebäude und Raketentruppen | **Schwächen:** Flugzeuge



Chinook KOSTEN: 1.200
Der Transporthubschrauber ist über das Nachschublager verfügbar. Er dient eigentlich der Versorgung mit Ressourcen, kann aber auch acht Infanterie-Einheiten direkt im Zielgebiet absetzen.
Stärken: Keine | **Schwächen:** Keine



Comanche KOSTEN: 1.500
Der Kampfhubschrauber kann neben seinem Standard-Maschinengewehr mit Raketen-Magazinen ausgestattet werden, die sich im Flug von selbst nachladen.
Stärken: Fahrzeuge & Infanterie | **Schwächen:** Raketentruppen & Luftabwehr



Raptor KOSTEN: 1.400
Der Kampfjet kann mit seinen vier lasergelenkten Raketen sowohl Luft- als auch Bodenziele unter Beschuss nehmen. Auch in der Luftüberwachung einsetzbar.
Stärken: Jets, Panzer, Fahrzeuge | **Schwächen:** Raketentruppen & Luftabwehr



Aurora KOSTEN: 2.500
Der Ultraschall-Angriff macht den Aurora-Bomber unverwundbar für feindliches Feuer. Wenn er seine explosive Last ins Ziel gebracht hat, ist der Bomber dafür um 50 % langsamer.
Stärken: Gebäude | **Schwächen:** Abfangjäger & Luftabwehrgeschütze



Tarnkappenbomber KOSTEN: 1.600
Feindliche Einheiten können den Stealth-Bomber nicht automatisch unter Feuer nehmen, sondern müssen ihn einzeln anvisieren.
Stärken: Verteidigungsanlagen | **Schwächen:** Abfangjäger

Spezialwaffen der USA







BENZINBOMBE Neben der PartikelKanone die eigentliche Superwaffe. Erst für 5-Sterne-Generäle, dann aber vernichtend für Infanterie und Gebäude.







FALLSCHIRMJÄGER Mit dem überraschenden Abwurf ausgebildeter Infanterie im Feindgebiet lassen sich Gebäude im Handumdrehen übernehmen.

Volksrepublik China

Pro & Contra

- ➕ Automatische Heilung/Reparatur der Einheiten durch Propagandatürme
- ➕ Enorm starker „Weltherrscher"-Panzer mit drei optionalen Upgrades
- ➕ Hacker generieren in kürzester Zeit Geld
- ➕ Spezialeinheit Schwarze Lotus übernimmt Gebäude aus großer Entfernung
- ➕ Preiswerte Infanterie
- ➖ Extrem schwache Verteidigungsanlagen
- ➖ Schwächen im Luftkampf
- ➖ Kostenintensive Produktion
- ➖ Noch kostenintensivere Upgrades
- ➖ Kaum schnelle Fahrzeuge

Regierungen erhöhen nicht immer nur die Steuern – manchmal streben sie auch nach der Weltherrschaft. So zumindest im Falle der neuen nationalistischen Führungsspitze Chinas. Im Weg steht ihr dabei eigentlich nur die Globale Befreiungsarmee, die nun aus Asien vertrieben werden muss. Das wäre doch gelacht …

„Masse mit Klasse", heißt dabei das Motto der Chinesen, denn die Rotgardisten verlassen die Kaserne nach abgeschlossener Ausbildung gleich im Doppelpack und sind trotzdem nicht weniger effektiv als die Soldaten der gegnerischen Parteien. Ein weiterer Eckpfeiler der chinesischen Kriegsführung ist das Propaganda-Ministerium, das die Grundlage für den Bau so genannter Propaganda-Türme darstellt. Alle Einheiten, die sich im Umkreis dieser Türme aufhalten, werden automatisch geheilt beziehungsweise repariert. Davon profitieren vor allem die Hacker. Die verlassen mit einem Laptop die Kaserne und hacken sich auf Mausklick ins Internet, um internationale Konten anzuzapfen und so Unmengen von Geld in die Kriegskasse zu spülen. Natürlich sind die fähigen Kerlchen dabei gegnerischen Angriffen schutzlos ausgeliefert, so dass es sich anbietet, sie im Schutz der Basis unter Propaganda-Türmen zu versammeln. Auch der durchschlagendste Panzer des Spiels profitiert von gezielt eingesetzter Propaganda. Die Chinesen produzieren unter dem klangvollen Namen „Weltherrscher" ein kettengetriebenes Monstrum, das sich durch drei Upgrades zusätzlich aufwerten lässt. Eines davon ist ein kleiner Propaganda-Turm, mit dessen Hilfe sich die eigenen Truppen selbst mitten auf dem Schlachtfeld ständig reparieren lassen.

Die größte Schwäche der Möchtegern-Weltmacht ist die Abwehr. Die einzig verfügbare Verteidigungsstellung ist ein Gatling-Geschütz, das sich um die Boden- und Luftabwehr kümmern muss und Angriffen nicht lange standhält. Der Spieler sollte also stets darauf achten, seine Streitmacht nicht komplett für Offensiven einzusetzen, sondern immer auch einen schlagkräftigen Trupp für die Verteidigung der eigenen Basis abzustellen. Außerdem sollte man aufseiten der Chinesen stets darauf achten, liquide zu bleiben, denn die starken Einheiten und die entsprechenden Upgrades verschlingen Unsummen.

Obwohl dem Spieler hier relativ schnell starke Truppen zur Verfügung stehen, lohnt sich bedachtes Vorgehen, um nicht einem überraschenden Angriff der Gegner zum Opfer zu fallen, die geschickt die Defensiv-Schwächen ausnutzen.



GELDREGEN Ein typisches Bild in chinesischen Basen: Die Hacker versammeln sich unter einem Propaganda-Turm.



IRRLICHTER Jedes chinesische Hauptquartier kann rundum mit für die Gegner unsichtbaren Sprengkörpern vermint werden.

Bonuswaffen	Benötigter Rang
★	1-Stern-General
★★★	3-Sterne General
★★★★★	5-Sterne General

Kommandozentrale
- EINHEITEN: Bulldozer
- UPGRADES: Radar
- SPEZIALWAFFEN: Streuminen (★), Artilleriebeschuss (★★★), Geldtransfer (★★★), Notreparatur (★★★), EMP-Angriff (★★★★★)

Kaserne
- EINHEITEN: Rotgardist, Hacker, Panzerjäger, Schwarze Lotus
- UPGRADES: Gebäude besetzen, Bunker

Atomreaktor
- UPGRADES: Überlasten, Gatling-Geschütz

Nachschublager
- EINHEITEN: Versorgungs-Lkw, Flugfeld

Flugfeld
- EINHEITEN: MIG
- UPGRADES: MIG-Panzerung

Waffenfabrik
- EINHEITEN: Faust Maos, Drachenpanzer, Truppentransporter, Gatlingpanzer, Infernalgeschütz, Nukleargeschütz (★★★), Weltherrscher
- UPGRADES: Chainguns, Schwarzes Napalm

Propagandazentrale
- UPGRADES: Unterbewusste Beeinflussung, Nationalismus
- Propaganda-Turm
- SPEZIALWAFFEN: Atomrakete

Atomrakete
- UPGRADES: Uran-Granaten, Nuklearpanzer

VOLKSREPUBLIK CHINA

„Voran! Voran in eine neue Zeit!", schallt es aus der Propaganda-Zentrale und die VRP China marschiert mit purer Feuerkraft.

Die chinesische Fraktion präsentiert sich nach bestem kommunistischen Klischee. Viele Gebäude sind mit Parolen und Spruchbändern versehen, Infanterie-Einheiten sind schnell in einer Unmenge produziert und die Technologie präsentiert sich wie aus den Tagen des kalten Krieges: schmutzig und waffenstrotzend. Die Besonderheiten der Chinesen: 1. Überaus starke Panzerverbände, die, einmal richtig zusammengestellt, eine nur schwer überwindbare Armee darstellen. 2. Praktische Propaganda-Türme, die, in der Basis oder auf Panzern platziert, andere Einheiten heilen. 3. Fiese Minen, die um jedes Gebäude der Basis verlegt werden können und gegnerische Bodenangriffe im Keim ersticken.

DIE GEBÄUDE DER VRP CHINA:



Kommandozentrale | Das Rückgrat jeder chinesischen Basis: Hier stellen Sie Bulldozer als Baufahrzeuge her, die alle weiteren Gebäude errichten. Die Kommandozentrale der Chinesen kann mit einem Radarsystem ausgestattet werden.
Kosten: 2.000 | **Energieverbrauch:** Keiner

Atomreaktor | Chinas Energieversorgung: Ohne Strom stellen wichtige Produktionsstätten und Verteidigungsanlagen die Arbeit ein. Der Reaktor kann für einen um 50 % höheren Energieausstoß überlastet werden, nimmt dabei aber Schaden.
Kosten: 1.000 | **Energieabgabe:** 10



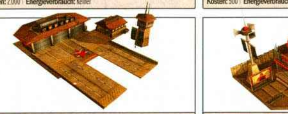
Nachschublager | Die Ressourcenquelle der Volksrepublik: Hier produzieren Sie Transport-Lkws, die den Nachschub sicherstellen und Kisten von den Versorgungspunkten abholen, einlagern und als Geldeinheiten zur Verfügung stellen.
Kosten: 1.500 | **Energieverbrauch:** Keiner



Kaserne | Die chinesische Kaderschmiede: Neben dem Atomreaktor das einzige Gebäude, das von Beginn an gebaut werden kann. Auf dem mit Parolen behängten Exerzierplatz werden alle Infanterie-Einheiten ausgebildet und gedrillt.
Kosten: 500 | **Energieverbrauch:** Keiner



Waffenfabrik Chinas Schwerindustrie: In den lärmenden Produktionshallen werden die leichten und gepanzerten Fahrzeuge der Volksrepublik hergestellt. Pro Waffenfabrik kann jeweils nur ein Fahrzeug gebaut werden.
Kosten: 2.000 | **Energieverbrauch:** Keiner



Flugfeld | Der Flugplatz der Rotgardisten: Hier können Sie mit der MIG einen Abfangjäger und Bomber produzieren. Jedes Flugfeld kann in seinen Hangars vier MIGs aufnehmen. Wünschen Sie eine stärkere Lufthoheit, müssen mehr Flugfelder angelegt werden.
Kosten: 1.000 | **Energieverbrauch:** 1



Propaganda-Zentrale | Die Ideenfabrik der Chinesen: Mithilfe der Propaganda-Zentrale können Sie Einheiten und Gebäude mit der neuesten Technologie ausstatten und verschiedene Upgrades wie Nationalismus und Beeinflussung erforschen.
Kosten: 2.000 | **Energieverbrauch:** 1



Propaganda-Turm | Chinas Ideologie-Verteidigung: Die mit Lautsprechern ausgestatteten Türme können Sie flächendeckend über Ihre Basis verteilen. Einheiten und Gebäude im Einflussbereich der Propagandaberieselung werden automatisch geheilt.
Kosten: 500 | **Energieverbrauch:** 1



Atomrakete | Die Superwaffe der Volksrepublik: Das Atomraketen-Silo frisst eine ungeheure Menge Energie und benötigt für den Betrieb alleine zwei Reaktoren. Hier können Sie auch Uran-Munition und Nuklear-Panzer entwickeln.
Kosten: 5.000 | **Energieverbrauch:** 10



Bunker | Die massiven Verteidigungsanlagen benötigen keinerlei Energie und können jeweils mit bis zu fünf Infanterie-Einheiten besetzt werden. Am besten eignet sich dazu ein Mix aus Rotgardisten und Panzerjägern.
Kosten: 400 | **Energieverbrauch:** Keiner



Gatling-Geschütz | Die Luft- und Bodenverteidigung der Chinesen hat eine hohe Reichweite und eignet sich bestens gegen Flugzeuge und leichte Einheiten. Die Gatling-Stellung kann auch getarnte Einheiten entdecken.
Kosten: 1.200 | **Energieverbrauch:** 3

DIE EINHEITEN DER VRP CHINA:



Rotgardist KOSTEN: 300
Chinas Bevölkerungszahl macht's möglich: Der einfache Fuß-Soldat wird im Doppelpack ausgebildet und kann den Gegner durch schiere Überzahl überrennen.
Stärken: Infanterie-Einheiten | **Schwächen:** Leichte Fahrzeuge





Panzerjäger KOSTEN: 300
Mit einem panzerbrechenden Raketenwerfer auf der Schulter eignet sich die langsame Infanterie-Einheit hervorragend gegen schwere Fahrzeuge. In befestigten Stellungen einsetzen!
Stärken: Panzer | **Schwächen:** Infanterie-Einheiten



Hacker KOSTEN: 625
Die Computerspezialisten können sich in Netzwerke hacken und gegnerische Gebäude lahm legen oder via Internet Geldeinheiten stehlen. Veteranen-Einheiten sind effektiver.
Stärken: Gebäude | **Schwächen:** Infanterie-Einheiten & Fahrzeuge



Schwarze Lotus KOSTEN: 1.500
Die Heldin der Chinesen kann nur einmal produziert werden. Sie trägt keine Waffen, kann aber Gebäude aus der Distanz übernehmen, Fahrzeuge lahm legen oder Geld stehlen.
Stärken: Gebäude und Fahrzeuge | **Schwächen:** Scouts



Truppentransporter KOSTEN: 1.400
Der unbewaffnete Truppentransporter wird mit acht Rotgardisten besetzt ausgeliefert und kann dank seiner Geschwindigkeit schnell gegnerisches Gebiet erreichen.
Stärken: Infanterie-Einheiten & Gebäude | **Schwächen:** Panzer & Flugzeuge



Faust Maos KOSTEN: 800
Das Arbeitspferd der chinesischen Panzertruppen kann zwar gut gegen andere Panzer und Gebäude eingesetzt werden, Infanterie-Einheiten sollten Sie jedoch meiden.
Stärken: Panzer und Flugzeuge | **Schwächen:** Infanterie-Einheiten



Drachen-Panzer KOSTEN: 800
Der Flammenwerfer des Drachen-Panzers macht jedem Infanterie-Sturm den Garaus. Alternativ können Sie auch ganze Landstriche mit einer Flammenwand bedecken.
Stärken: Infanterie-Einheiten & Gebäude | **Schwächen:** Panzer & Flugzeuge



Gatling-Panzer KOSTEN: 800
Nur leicht gepanzert und mit zwei Schnellfeuer-Maschinengewehren ausgestattet, sollte der Gatling-Panzer Ihre Panzerverbände gegen Flugzeuge und Infanterie beschützen.
Stärken: Flugzeuge & Infanterie-Einheiten | **Schwächen:** Panzer



Infernal-Geschütz KOSTEN: 900
Die Artillerie-Einheiten sind langsam, verfügen aber über eine große Reichweite und eignen sich als Verteidigung gegen Fußsoldaten oder als Unterstützung im Basis-Angriff.
Stärken: Abwehranlagen & Infanterie-Einheiten | **Schwächen:** Panzer & Flugzeuge



Weltherrscher KOSTEN: 1.800
Das doppelläufige Monstrum ist der stärkste Panzer alle Fraktionen. Er kann zusätzlich mit Infanterie-Bunker, Gatling-Geschützen oder einem Propaganda-Turm ausgestattet werden.
Stärken: Gebäude & Fahrzeuge | **Schwächen:** Raketentruppen & Flugzeuge



Nukleargeschütz KOSTEN: 1.600
Das schwere Artilleriegeschütz hat einen langsamen fahrbaren Untersatz. Die überaus hohe Reichweite und die taktischen Nuklear-Sprengköpfe aber sind vernichtend für jedes Gebäude.
Stärken: Gebäude & Infanterie-Einheiten | **Schwächen:** Panzer & Flugzeuge



Mig KOSTEN: 1.000
Der Vielseitigkeitsjäger der Chinesen kann jeden Luftkampf bestehen und auch ohne Probleme Bodenziele mit Inferno-Sprengsätzen bombardieren.
Stärken: Panzer & leichte Fahrzeuge | **Schwächen:** Raketentruppen & Luftabwehr

Spezialwaffen der VRP China



ATOMRAKETE Die Angriffswaffe benötigt satte sechs



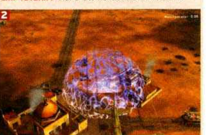
Minuten zum Nachladen, aber hat eine fürchterliche



Wirkung auf Gebäude und Infanterie-Einheiten.



EMP-ANGRIFF Nur 5-Sterne-Generäle dürfen die



Elektro-Bombe abwerfen, die jegliche Stromversor-



gung im Zielgebiet für einige Zeit lahm legt.

Globale Befreiungsarmee

Pro & Contra

- ⊕ Geländekontaminierende Giftgasangriffe
- ⊕ Mit dem Tunnelsystem lassen sich schnell große Distanzen überbrücken
- ⊕ Spezialeinheit Jarmen Kell schießt Fahrer aus gegnerischen Fahrzeugen
- ⊕ Gebäude sind mit einem unterirdischen Bunker ausgestattet
- ⊕ Eigene Truppen lassen sich mit den Überresten zerstörter Feinde upgraden
- ⊖ Lediglich Bodentruppen
- ⊖ Schwache Luftabwehr
- ⊖ Fahrzeuge durchweg schlecht gepanzert
- ⊖ Arbeiter leicht verwundbar
- ⊖ Schwache Aufklärung

GBA steht für „Globale Befreiungsarmee" – eine terroristische Organisation, die ursprünglich aus dem asiatischen Raum heraus operierte, nach der Vertreibung durch die neue chinesische Führungsspitze die westliche Welt als neues Feindbild für sich entdeckte und begann, mit biologischen Kampfstoffen zu experimentieren.

Bereits beim Aufbau der Basis fällt auf, dass sich die GBA stark von den USA und China unterscheidet. Im Gegensatz zu den beiden hightechgestützten Parteien benötigen die notdürftigen Unterkünfte der Befreiungsarmee keinerlei Stromversorgung. Außerdem ist jedes Bauwerk mit einer Art Luftschutzbunker versehen. Wird ein Gebäude zerstört, bleibt dieser stehen und nach wenigen Sekunden beginnt ein Arbeiter mit dem Wiederaufbau der Ruinen. Die unterirdischen Stellungen halten gegnerischen Angriffen zwar nicht lange stand, sind aber gegen Attacken kleinerer Verbände oder Bombardements aus der Luft äußerst hilfreich, da diese lediglich die Strukturen an der Oberfläche zerstören und die GBA deshalb nach einem Angriff wesentlich schneller wieder auf die Beine kommt als ihre Widersacher.

Wird die Globale Befreiungsarmee schließlich selbst aktiv, kommt der Guerilla-Charakter der Terrorgruppe schnell zum Vorschein: Alle Fahrzeuge sind in der Ursprungsversion zwar vergleichsweise schwach, dafür ist es der GBA als einziger Partei möglich, die eigenen Truppen mit den Überresten zerstörter Feindfahrzeuge zu verbessern. Der Spieler sollte also stets versuchen, den Gegner durch schnelle Angriffe zu schädigen, und sich selbst sofort wieder zurückzuziehen, um mit der verbesserten Streitmacht die nächste Attacke planen zu können.

Die große Stärke der Terrorgruppe ist jedoch der Einsatz von biochemischen Kampfstoffen. Die meisten der durchschlagenden Geschütze der GBA lassen sich mit Anthraxgeschossen aufrüsten und ein speziell getunter Traktor macht mit einem starken Säurestrahl feindlichen Fußtruppen innerhalb weniger Sekunden den Garaus. Da einmal verseuchtes Gelände für längere Zeit kontaminiert bleibt, besitzen derartige Angriffe zudem einen für die Gegner höchst unangenehmen Langzeiteffekt.

Als größte Schwäche der GBA hat sich der Luftkampf herauskristallisiert. Während sich USA und China mit MIGs und Tarnkappenbombern in die Lüfte erheben, um aus sicherer Höhe zum Angriff überzugehen, sind die Terroristen auf Bodentruppen festgelegt, was den anderen Parteien einen klaren taktischen Vorteil verschafft.



DIE GEFÄHRTEN Die mit Raketen bestückten Buggies der GBA halten zwar nicht viel aus, richten dafür aber viel Schaden an.



STEALTH Die perfekt getarnten Bomben-LKWs sind eine perfide Waffe vor allem gegen Panzer und Gebäude.

Bonuswaffen	Benötigter Rang
☆	1-Stern-General
☆☆☆	3-Sterne General
☆☆☆☆☆	5 Sterne General

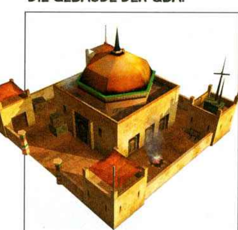
- **Kommandozentrale**
  - Einheiten: Arbeiter
  - Spezialwaffen: Rebellenhinterhalt (☆☆☆), Notreparatur (☆☆☆), Anthraxbombe (☆☆☆☆☆)
  - Einheiten: Kaserne
- **Kaserne**
  - Einheiten: Rebell, Terrorist, Entführer (☆☆☆), RPG-Einheit, Aufgebrachter Mob, Jarmen Kell
  - Upgrades: Gebäude besetzen, Stinger-Stellung, Tunnelsystem
- **Geheimlager**
  - Einheiten: Arbeiter
- Einheiten: **Waffenhändler**
  - Einheiten: Skorpion, Radarwagen, Toxintraktor, Marodeur-Panzer (☆), Kampfjeep, Vierlingsgeschütz, SCUD-Werfer (☆), Raketenbuggy, Bomben-LKW
  - Upgrades: Skorpionrakete, Sprengfalle
- **Palast**
  - Upgrades: Tarnung der Rebellen, Anthrax Beta, Mob bewaffnen, Toxingranaten
- **Schwarzmarkt**
  - Upgrades: Panzerbrechende Munition, Instandsetzung, Radarabtastung, Panzerbrechende Raketen, Buggy-Munition
- **SCUD-Sturm**
  - Spezialwaffen: SCUD-Sturm

GLOBALE BEFREIUNGSARMEE

Die Wüstensöhne sind keine hochgerüstete Kriegspartei, sie setzen ihre Ziele mit Fantasie und Skrupellosigkeit durch.

Die Widerstandskämpfer der globalen Befreiungsarmee übernehmen in **C&C Generals** die Rolle klassischer Terroristen und Guerilla-Kämpfer. Sie verfügen über keine moderne Technologie und müssen sich Geldeinheiten über den Schwarzmarkt und fremde Technik durch Diebstahl aneignen. Die Besonderheit dieser Kriegspartei liegt darin, dass die GBA-Camps ganz ohne Energieversorgung auskommen. Auch Flugheinheiten können sich die Untergrundkämpfer nicht leisten. Dafür setzen sie ganz skrupellos auf Kampfstoffe sowie Selbstmordattentäter und sind findige Bastler: Einige der GBA-Fahrzeuge können sich mithilfe von Wrackteilen gegnerischer Technologien selbst hochrüsten.

DIE GEBÄUDE DER GBA:



Kommandozentrale | Das Hauptquartier der globalen Befreiungsarmee ist das Herz jedes Widerstands-Camps. Hier werden die Arbeiter ausgebildet, die weitere Gebäude errichten oder Ressourcen sammeln.
Kosten: 2.000



Geheimlager | In den Lagerhallen deponieren die Arbeiter die Kisten aus den Versorgungspunkten, die hier in Geldeinheiten umgewandelt werden.
Kosten: 1.500



Kaserne | Alle Freiheitskämpfer der GBA werden auf dem Sandplatz im Schatten des Kuppelbaus ausgebildet und trainiert.
Kosten: 500



Waffenhändler | Was die Waffenfabrik bei Chinesen und Amerikanern produziert, bringt der Waffenhändler in das Camp der GBA: leichte Fahrzeuge und gepanzerte Einheiten.
Kosten: 2.500



Palast | Mit der Palastanlage können die Widerstandskämpfer erweiterte Technologien entwickeln. Zum Schutz kann der Palast noch mit fünf Infanterieeinheiten besetzt werden.
Kosten: 2.500



Schwarzmarkt | In den Basaren des Schwarzmarktes werden zusätzliche Geldeinheiten verdient und weitere Technologie-Upgrades eingekauft.
Kosten: 2.500

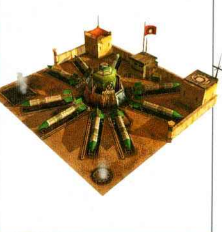
Sprengfalle | Als kleine Fässer getarnt, können die Sprengfallen an strategischen Punkten per Fern- oder Bewegungszünder ausgelöst werden.
Kosten: 400



Tunnelsystem | Das Tunnelsystem kann mit einer Vielzahl von Ausstiegspunkten über das ganze Kampfgebiet gezogen werden. Infanterieeinheiten lassen sich so in Sekunden bewegen.
Kosten: 800



Stingerstellung | Die Luftabwehrstellung ist mit vier Boden-Luft-Raketen-Schützen ausgestattet, hat eine hohe Reichweite und kann sogar große Transportflugzeuge vom Himmel holen.
Kosten: 900



Scudsturm | Die Superwaffe der GBA startet neun Scud-Raketen, die chemische und biologische Kampfstoffe ins Zielgebiet tragen. Der Startplatz verfügt über starke Panzerung.
Kosten: 5.000

DIE EINHEITEN DER GBA:



Rebell KOSTEN: 150
Der Fußsoldat mit einfacher Grundausbildung trägt ein AK-47-Maschinengewehr und ist in kleine Trupps zusammengefasst am wirkungsvollsten.
Stärken: Infanterieeinheiten
Schwächen: Panzer & leichte Fahrzeuge



RPG-Einheit KOSTEN: 300
RPG-Infanterie ist schwach geschützt, aber wirkungsvoll gegen gepanzerte Fahr- und Flugzeuge. Beim Bau eines Tunnelsystems werden zwei Einheiten produziert.
Stärken: Panzer
Schwächen: Infanterieeinheiten



Terrorist KOSTEN: 200
Die nur einmal einsetzbaren Selbstmord-Attentäter können Gebäude oder Einheiten in die Luft sprengen oder zivile Fahrzeuge als Autobombe benutzen.
Stärken: Panzer & Gebäude
Schwächen: Infanterie & Fahrzeuge



Aufgebrachter Mob KOSTEN: 800
Zehn Zivilisten werden zu einer Einheit zusammengefasst. Mit Bewaffnungs- und Granaten-Upgrade besonders auf kurze Distanz sehr effektiv.
Stärken: Infanterieeinheiten & Fahrzeuge
Schwächen: Kampfstoffe, Granaten



Entführer KOSTEN: 400
Der Hinterhalt-Rebell ist für den Gegner unsichtbar, solange er nicht aktiv ist. Auf dem Schlachtfeld kann der Entführer feindliche Fahrzeuge kapern.
Stärken: Panzer & Fahrzeuge | **Schwächen:** Infanterieeinheiten & Scouts



Jarmen Kell KOSTEN: 1.500
Die Helden-Einheit der GBA ist perfekt getarnt und nur sichtbar, wenn ihr durchschlagskräftiges Scharfschützengewehr zum Einsatz kommt.
Stärken: Infanterieeinheiten & Fahrzeuge | **Schwächen:** Scouts



Kampf-Jeep KOSTEN: 500
Der schnelle Kampf-Jeep ist nach der Produktion nur mit einem kleinen Maschinengewehr ausgestattet, kann aber Wrackteile aufsammeln und sich so besser ausrüsten.
Stärken: Infanterieeinheiten | **Schwächen:** Panzer & Flugzeuge



Radarwagen KOSTEN: 500
Ohne diese mobile Radareinheit bleibt der GBA die Übersichtskarte verborgen. Im Gegensatz zu den USA und China benötigt der Radarwagen keine Energie.
Stärken: keine | **Schwächen:** keine



Skorpion KOSTEN: 600
Der mittelstark gepanzerte Skorpion ist der Basis-Panzer der GBA. Er kann als zusätzliches Upgrade später mit einer Boden-Luft-Rakete aufgewertet werden.
Stärken: Leichte Fahrzeuge | **Schwächen:** Raketentruppen & Flugzeuge



Toxin-Traktor KOSTEN: 600
Der schwach geschützte Bulldog kann chemische und biologische Kampfstoffe zielgerichtet versprühen oder ein ganzes Gebiet flächendeckend kontaminieren. Effektiv gegen Infanterie.
Stärken: Infanterieeinheiten | **Schwächen:** Panzer, Flugzeuge & Abwehranlagen



Vierlings-Geschütz KOSTEN: 700
Für diese Einheit montieren die GBA ein altertümliches Flugabwehr-Geschütz auf einen Pickup-Lastwagen, der damit leichte Bodeneinheiten und Flugzeuge angreifen kann.
Stärken: Infanterieeinheiten & Flugzeuge | **Schwächen:** Panzer



Raketen-Buggy KOSTEN: 900
Der mit Raketen-Batterien ausgerüstete Gelände-Buggy ist extrem schnell und wendig. Die Raketen verfügen zwar über eine große Reichweite, können aber nur Bodenziele angreifen.
Stärken: Gebäude & Infanterieeinheiten | **Schwächen:** Panzer & Flugzeuge

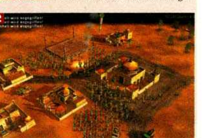


Bomben-LKW KOSTEN: 1.200
Der Bomben-LKW hat eine riesige Menge Sprengstoff auf der Ladefläche. Er kann die Gestalt jeder Einheit annehmen und so seine tödliche Ladung bis in die gegnerische Basis tragen.
Stärken: Infanterieeinheiten & Gebäude | **Schwächen:** Scouts



Marodeur-Panzer KOSTEN: 800
Der Marodeur-Panzer ist das stärkste Gefährt in den Arsenalen der GBA. Er ist zwar sehr träge, kann aber seine Feuerkraft mit Wrackteilen des Gegners aufrüsten.
Stärken: Gebäude & leichte Fahrzeuge | **Schwächen:** Raketentruppen & Flugzeuge

Spezialwaffen der GBA



SCUD-STURM Neun Mittelstrecken-Raketen bringen



ihre tödliche Kampfstoff-Fracht ins Ziel und haben



eine verheerende Wirkung auf Bodentruppen.



ANTHRAX-BOMBE Die Superwaffe des 5-Sterne-Ge-

nerals: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Ziel-



gebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.

COMMAND & CONQUER GENERALS

Eine neue Storyline, detailverliebte 3D-Grafik, vielfältiges Spielprinzip: EA Pacific räumt mit den Vorurteilen über die Command&Conquer-Reihe auf und **plant die Wachablösung im Echtzeitstrategie-Genre.**



KOLLATERALSCHADEN China und die GBA liefern sich hier ein Gefecht. Die gerade gestartete SCUD-Rakete ist mit biologischen Kampfstoffen bestückt und kann verheerend für die Zivilbevölkerung werden.



FIGHT, WIN, PREVAIL Die GBA versetzt hier gerade einem kleinen US-Außenposten den Todesstoß.

Das Genre der Echtzeit-Strategiespiele scheint derzeit so festgefahren wie kaum ein anderes. Der Spieler hat die buchstäbliche Qual der Wahl zwischen mehreren Dutzend Spielen, in denen Panzerbataillone, Söldnertrupps oder Raumflotten über die verschiedensten Schlachtfelder gescheucht werden wollen. Die wahre Krux ist dabei die Austauschbarkeit vieler Titel, da sich die meisten Produkte identisch spielen und nur wenige erlesene Titel sich trauen, die Möglichkeiten des Genres auszuloten. Aus ebendiesem Grund dürfte der am stärksten mit diesem Genre assoziierte Begriff Blizzard Entertainment lauten, denn die Kalifornier haben es verstanden, **Warcraft** und **Starcraft** als Synonym für Kreativität, Ausgewogenheit und Langzeitmotvation zu etablieren. Westwood Studios (der andere, ehemals große Name des Genres) verblich hingegen mit der Zeit. Die **Command & Conquer**-Reihe umfasst zwar acht Jahre nach Veröffentlichung des Tiberiumkonflikts satte vier Folgen (Mission-CDs nicht mitgerechnet), wurde jedoch vonseiten der Spieler stets für eintöniges Missions-Design, schlechte Einheiten-KI und Innovationslosigkeit gescholten. **Command & Conquer Generals** erscheint ein knappes halbes Jahr nach der Veröffentlichung von **Warcraft 3** und hat das ehrgeizige Ziel, Menschen, Orks und Untote vom Echtzeit-Strategie-Thron zu schubsen. Ein Vorhaben, das gelingen könnte ...

Verantwortlich für **Generals** zeichnet Harvard Bonin, der bereits die Entwicklung von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** als Produzent leitete. Dass er und sein Team ein völlig neues Kapitel in der Geschichte der **Command & Conquer**-Historie aufschlagen, macht bereits die Storyline deutlich. Keine Spur von GDI, Nod oder dem alternativen Zweiter-Weltkriegs-Szenario aus den beiden **Alarmstufe Rot**-Teilen. Diesmal kämpfen mit den Vereinigten Staaten, der Volksrepublik China und der mit biochemischen Waffen ausgestatteten Terroristengruppe der Globalen Befreiungsarmee (GBA) drei neue und

SO SPIELT SICH COMMAND & CONQUER GENERALS

Da sich die drei Parteien aus **Generals** sehr unterschiedlich spielen, sollten Sie während des Spiels stets mehrere Taktiken parat haben, um schnell auf gegnerische Angriffe reagieren zu können und Ihrerseits selbst aktiv zu werden. Wir stellen Ihnen eine typische Spielsituation näher vor.



1 Sandsackbarrieren, Mauern und Zäune eignen sich perfekt dazu, kleinere Basisteile zusätzlich abzusichern.

2 In der chinesischen Waffenfabrik läuft die Produktion noch auf Hochtouren. Der Angriff der Amerikaner kam zu überraschend. Jetzt heißt es, alle produzierten Einheiten schnell aus dem Geschützradius der Gegner herauszuziehen.

3 Die Hauptstreitmacht der Amerikaner fällt von unten in die Basis ein und kümmert sich zunächst um den dort platzierten Bunker.

4 Ein kleinerer Angriffstrupp fällt von oben in die Basis ein. In den Jeeps sitzen Ranger, die gegnerische Gebäude einnehmen können.

5 Das Nukleargeschütz der Chinesen ist eine mächtige Waffe, wird diesen Angriff jedoch trotz Sandsackbarriere vermutlich nicht überstehen. Die Gegner in der eigenen Basis zu bekämpfen, hätte fatale Folgen.

6 Zivile Gebäude lassen sich mit Fußvolk besetzen, das dann aus den Fenstern mit Gewehrsalven oder Raketen auf den Gegner schießt. Errichtet man seine Basis in der Nähe solcher Städte, sollte man stets im Auge behalten, wer sich dort eingenistet hat.

7 Die Kommandozentrale ist so weit wie möglich in die Basis hineingebaut, um einem Angriff möglichst lange standhalten zu können.

völlig gegensätzliche Parteien um die Weltherrschaft. Eben diese Ungleichheit nutzte man bei EA Pacific dazu, mit dem größten Vorurteil gegenüber dem von Westwood erschaffenen Echtzeit-Strategie-Universum aufzuräumen: Der Serie wurde oft vorgeworfen, sie spiele sich nicht differenziert genug. Zu ähnlich seien sich die Einheiten von Nod und GDI oder den Alliierten und den Sowjets. Mit **Generals** wird alles anders. Die Streitkräfte der drei konkurrierenden Mächte sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern erfordern auch verschiedene Spielweisen. Ob nun die GBA für ihre Basen keine Stromversorgung benötigt, China mithilfe von Hackern die Kriegskasse aufbessert oder die USA ihre Lufthoheit ausspielt ... all das klingt nicht nur nett, sondern wirkt sich im Spiel effektiv aus, auch wenn deutlich zu erkennen ist, dass **Starcraft** als Vorbild für das Dreigestirn diente. Die GBA ist auf eine ausgewogene Einheitenmischung ebenso angewiesen wie die schleimigen Zerg und nutzt zur schnellen Fortbewegung ein Tunnelsystem, das dem Nexus zum Verwechseln ähnlich ist. China wiederum wird mit fortschreitender Spieldauer genau wie die traditionsbewussten Protoss zunehmend zur Übermacht und lehrt die Feinde mit dem Weltherrscher-Panzer das Fürchten. Die USA ihrer-

RANGORDNUNG

Ein besonderes Feature von **Command & Conquer Generals** sind die Generäle. Was hat es damit auf sich?



Vor jeder Mission haben Sie für alle drei Parteien die Wahl zwischen drei Generälen. Jeder General ist dann im Spiel durch ein eigenes Generals-Menü vertreten, das Ihnen individuelle Upgrades zur Verfügung stellt, die Sie für eine bestimmte Anzahl an Punkten freischalten können. Punkte sammeln Sie durch das Vernichten von feindlichen Einheiten. Die Upgrades reichen dabei von simplen Einheiten-Updates (alle Jeeps haben den Veteranen-Status) über neue Einheiten (beispielsweise den SCUD-Werfer aufseiten der GBA) bis zu neuen Spezialwaffen (etwa die mächtige Benzinbombe der USA). Eine überlegte Wahl des Generals kann Ihnen das Spiel entsprechend erleichtern oder erschweren.



DIE BAHN KOMMT Auf den ersten Blick sieht hier alles nach normalem Kampfgeschehen aus. Auf den Schienen fahren allerdings tatsächlich Züge, die alles, was sich auf den Gleisen tummelt, zerstören.



ROTE BEDROHUNG Hier demontiert ein chinesischer Panzerverband einen amerikanischen Stützpunkt – unterstützt durch eine Horde Rotgardisten.

seits steht genau wie die selbstsüchtigen Terraner irgendwo zwischen diesen zwei Extremen.

Ebenfalls immer wieder kritisiert wurde die angestaubte Technik der **Command & Conquer**-Reihe. Stets bewegten sich pixelige Einheiten auf schlichtem 2D-Terrain und die Pseudo-3D-Optik eines **Tiberian Sun** wusste aufgrund ihres sterilen Charmes auch nicht uneingeschränkt zu überzeugen. Mit **Generals** wird alles anders. Eine eigens programmierte 3D-Engine zaubert detailverliebte Schlachtfelder auf die Monitore, die sich stufenlos drehen und zoomen lassen. Leider entfaltet das Spiel im Beta-Test noch nicht seine ganze grafische Pracht. Die Auflösung ist auf 800x600 Bildpunkte beschränkt und der Bildausschnitt lässt sich derzeit noch nicht weit genug herauszoomen, um eine wirklich zufriedenstellende Übersicht zu gewährleisten. Ebenfalls noch nicht implementiert ist der ursprünglich angekündigte Tag-und-Nachtwechsel in Echtzeit. Zwar herrscht auf einer der zur Verfügung stehenden Karten stockfinstere Nacht, jedoch bleibt es dort auch für den gesamten Verlauf der Schlacht zappenduster. Ob das Entwicklungsteam sein Versprechen wirklich einlöst, wird sich also erst beim Release im Februar herausstellen.

Während das Gros der Spieler auf einen Tag-und-Nachtwechsel vermutlich wird verzichten können, ist eine funktionierende künstliche Intelligenz der Einheiten unabdingbar für ein erfolgreiches Echtzeit-Strategiespiel – und gerade in diesem Bereich herrscht eindeutig Nachholbedarf. So war oft zu beobachten, dass die Einheiten Befehle

DIE RESSOURCEN

Vergessen Sie giftiges Tiberium, glitzerndes Erz und funkelnde Edelsteine: In **Generals** handeln Sie mit Kisten. Die sind an verschiedenen Punkten auf den Karten verteilt und werden von den Parteien auf verschiedene Art und Weise eingesammelt. Während die USA auf die äußerst anfälligen, aber schnellen Chinook-Hubschrauber setzt, verwendet China robuste, aber langsame LKWs. Aufseiten der GBA müssen die Anhänger der Organisation sogar selbst ran und die Kisten per Hand ins Lager schleppen.



LAGER

Die Hauptquelle für Kisten. In Mehrspielerpartien steht jeweils ein Lager in unmittelbarer Nähe zu den Startpositionen der Spieler, während weitere über die Karte verteilt und entsprechend heiß umkämpft sind. Im Gegensatz zu Tiberium oder Erz wachsen die Kisten natürlich nicht nach, so dass eine einmal erschöpfte Quelle vollkommen nutzlos wird.



KISTEN-STAPEL

Auf den meisten Karten befinden sich zusätzlich zu den großen Lagern noch kleinere Kistenvorkommen. Diese sind aber nicht nur sehr klein und entsprechend schwer zu finden, sondern meist auch noch genau dort platziert, wo es später heiß hergeht. Entsprechend gut sollte man die dort abbauenden Einheiten im Auge behalten.



ÖLBOHRTÜRME

Die Ölbohrtürme sind alte Bekannte im **Command & Conquer**-Universum und werfen stetig Geld ab, sobald sie übernommen wurden. Das geschieht in **Command & Conquer Generals** jedoch nicht mehr mit Spezialeinheiten sondern durch normale Soldaten. Das „Gebäude übernehmen"-Update muss jedoch zunächst in der Kaserne erforscht werden.

stoisch ignorierten – gerade leicht gepanzerte Fahrzeuge werden so immer wieder zum gefundenen Fressen für die durchschlagenden Geschosse gegnerischer Panzer. Auch Artilleriegeschütze oder mit Raketen bestückte Einheiten fielen negativ auf. Diese hielten es oft nicht für nötig, Gegner aus der Distanz zu attackieren, sondern begaben sich stattdessen lieber direkt in deren Geschützradius und stellten fest, dass sie sich dem Gegner zu sehr genähert hatten, um verdutzt das Zeitliche zu segnen. Eine ähnlich verheerende Wirkung hat die derzeitige Wegfindungsroutine, die gerade Fußtruppen bevorzugt über kontaminiertes Gelände geradewegs ins Verderben marschieren lässt.

Bei allen Neuerungen wurden jedoch viele bewährte Merkmale beibehalten: So spielt sich **Generals** beispielsweise immer noch ähnlich schnell wie **Alarmstufe Rot 2**; zwar geht es etwas behäbiger zu, aber noch lange nicht derart dröge wie beim Geriatrie-Patienten **Tiberian Sun**. Gerade in Mehrspielerpartien spielen Sie **Command & Conquer Generals** meist in der Offensive, da die Ressourcen auf den Karten äußerst knapp bemessen sind und für den Aufbau einer wirklich effizienten Basisverteidigung schlichtweg das Geld fehlt.

Dass das Spiel trotz der wahren Flut an Neuerungen und des schnellen Spielablaufs beherrschbar bleibt, ohne dabei durch einen zu hohen Grad an Komplexität an Spielspaß einzubüßen, liegt am bereits im derzeitigen Stadium äußerst gelungenen Balancing. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip ist allgegenwärtig. Selbst gegen zunächst übermächtig scheinende Angriffe und Taktiken gibt es probate Gegenmaßnahmen. Zwar ist die GBA aufgrund des Mangels an wirklich starken Panzern gegenüber den anderen Parteien in reinen Materialschlachten gnadenlos unterlegen, geht dafür aber mit ihrer Guerilla-Taktik aus kleinen Scharmützeln stets als klarer Sieger hervor. Noch lassen sich weder der Missions-Design noch Schwierigkeitsgrad bewerten. Der Mehrspielermodus jedoch macht – von den KI-Problemen einmal abgesehen, die man einer Beta-Fassung durchaus verzeihen kann – einen hervorragenden Eindruck. Und **Generals** hat zweifelsohne das Zeug dazu, den Namen **Command & Conquer** wieder ganz groß herauszubringen.

ERSTEINDRUCK

*Mit **Generals** wird alles anders! So zumindest scheint es. Harvard Bonin und seinem Team ist es gelungen, **Command & Conquer** ein völlig neues Spielgefühl zu verpassen, und die vorgenommenen Neuerungen sind durchweg sinnvoll. Wird dem Spiel jetzt noch eine spannende und abwechslungsreiche Einzelspielerkampagne spendiert und die künstliche Intelligenz auf Hochglanz getrimmt, muss sich Blizzard (wieder) warm anziehen.* DAVID BERGMANN